WARNING ! Achtung ! Attention ! Attentioné !

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diesen Text, bevor Sie mit dem Videospiel beginnen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmerndern Lichtquellen oder ähnlichen, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat. Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab, und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

IN JEDEM FALL ZU TREFFENDE VORSICHTSMAßNAHMEN BEI DER BENUTZUNG EINES VIDEOSPIELS

Sitzen Sie nicht zu nah am Bildschirm; auf jeden Fall so weit entfernt wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause ein.

© 1996 The Bitmap Brothers. All rights reserved.

Portions © Copyright 1993-1995 Scitech Software.

Instrument bank provided by Loud Mouth

Published by Renegade Software (A Time Warner Company), 1996. All rights reserved.

Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited under exclusive licence from Warner Interactive International Ltd.

Unauthorised copying, reproduction, adaptation, rental, public performance, broadcast or other exploitation of this product, or its transferral to any electronic medium or machine readable form, is strictly prohibited and is a breach of applicable laws.

Manual: © 1996 The Bitmap Brothers. All rights reserved.

Any unauthorised use, reproduction or adaptation of this manual in whole or in part including making copies or translations of it or selling, renting or otherwise exploiting it in whole or in part is strictly prohibited.

Inhalt

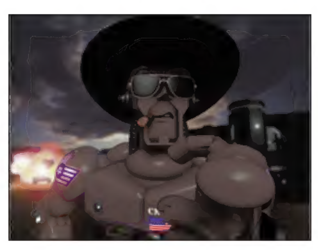
1. Eine Einführung in Z

2. Spielanleitung

3. Mehrspieler-Modus

1. Eine Einführung in Z

(i) Einleitung



Z ist ein furioser Kampf um die Vorherrschaft zwischen zwei Rassen von raumfahrenden Robotern. Ihr einziges Lebensziel als Kommandeur Ihrer Truppen ist es, Planeten zu erobern und dabei die gegnerischen Einheiten völlig aufzureiben. Dazu müssen Sie den Befehl über Ihre Roboterarmee übernehmen und sie in die Schlacht führen. Die Action ist schnell und rasant, und Sie müssen in der Lage sein, in Sekundenbruchteilen Entscheidungen über Leben und Tod zu treffen. Denken Sie immer daran: Wenn Sie bei Z auch nur einmal kurz zögern, kann das Ihr Ende bedeuten!

(ii) Installation des Spieles

Bitte schlagen Sie dazu in der beiliegenden Installationsanleitung nach.

(iii) Grundlegende Konzepte

- Ihr Ziel in Z ist ein Sieg über den Gegner, entweder durch die völlige Vernichtung seiner Roboter oder durch die Einnahme seines Forts. Gleichzeitig müssen Sie Ihre eigenen Einheiten und Ihr Fort gegen seine Angriffe verteidigen.
- Ihre Truppen bestehen aus Robotern. Diese Roboter dienen auch als Besatzung für Geschütze und Fahrzeuge. Ihre Armee ist in einzelne Einheiten aufgeteilt. Sie erteilen den Einheiten Befehle, indem Sie sie auswählen (klicken Sie auf ein Mitglied der Einheit) und den Cursor dann auf das Objekt bewegen, auf das sich der Befehl bezieht. Das intelligente Cursor-System verändert den Mauszeiger automatisch, um den Befehl anzuzeigen, der auf dieses Objekt angewendet werden kann. Die häufigsten Befehle sind „Gehe zu“ (Kreuz) und „Angriff“ (Fadenkreuz). Wenn Sie noch einmal klicken, bestätigen Sie den Befehl.
- Jedes Schlachtfeld in Z ist in einzelne Sektoren unterteilt. Zu Beginn der Kampfhandlungen besitzen sowohl die rote als auch die blaue Armee jeweils einen einzigen Sektor, in dem sich auch das Fort der Armee befindet, sowie einige Robotereinheiten und Fahrzeuge. Die restlichen Sektoren sind neutral, können aber von jeder der beiden Seiten besetzt werden, indem einfach eine Einheit die Flagge berührt, die den Sektor repräsentiert. Die Flagge nimmt dann die entsprechende Farbe an, um anzuzeigen, daß der Sektor erobert wurde. Aber Vorsicht, der Gegner kann Sektoren genauso leicht erobern, also verteidigen Sie Ihre Gebiete. Es ist lebenswichtig, soviele Sektoren wie möglich zu erobern und zu halten.

  In einigen Sektoren stehen Gebäude: Fabriken, Reparaturwerkstätten oder Radarstationen. Diese Gebäude können immer nur von derjenigen Seite benutzt werden, die den entsprechenden Sektor kontrolliert. Fabriken bauen neue Roboter und Fahrzeuge, als Ersatz oder Verstärkung für Ihre anfänglich zugeteilten Truppen. Reparaturwerkstätten können angeschlagene Fahrzeuge wieder instandsetzen, und Radarstationen zeigen Ihnen die Position der gegnerischen Einheiten. Je mehr Sektoren Sie erobern, desto schneller werden die Fabriken Nachschub bauen, desto schneller laufen die Reparaturen in den Werkstätten und desto größer wird der Erfassungsbereich der Radarstationen. Wenn Sie hingegen Sektoren verlieren, sinkt die Effizienz der Gebäude.
- In den Fabriken und Ihrem Fort können Sie bestimmen, welche Einheiten dort hergestellt werden sollen, indem Sie einfach das entsprechende Gebäude anklicken und die neu zu bauende Einheit aus dem Befehlsfenster auswählen.
- Auf jedem Planeten, den Sie besuchen, warten vier Schlachtfelder auf Sie. Sobald Sie eine Schlacht gewonnen haben, können Sie zur nächsten vorrücken. Nach dem vierten Sieg werden Sie zum nächsten, noch schwierigeren Planeten transportiert. Insgesamt müssen Sie fünf Planeten erobern.

Viel Glück (ach ja, und hüten Sie sich vor General Zod…)!

(iv) Schnellstart-Anleitung - Einzelspieler

1. Wählen Sie NEUES SPIEL aus dem Hauptmenü..
2. Nachdem der Titelbildschirm verschwunden ist, sehen Sie aus der Vogelperspektive Ihr Fort mit den zu Beginn verfügbaren Roboter-Einheiten.



Schauen Sie sich um

3. Bewegen Sie den Zeiger an den Bildschirmrand, um den Bildausschnitt zu verschieben. Sie können ihn auch verschieben, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen, wenn der Zeiger über dem Schlachtfeld steht..
4. Auf der kleinen Karte in der unteren rechten Bildschirmecke ist der momentan auf dem Bildschirm angezeigte Ausschnitt mit einem weißen Rechteck umrahmt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die kleine Karte; der Kartenausschnitt verschiebt sich rasch, bis er um die Stelle zentriert ist, auf die Sie geklickt haben.
5. Die kleine Karte zeigt auch die Sektorengrenzen und die Kontrollflaggen (pulsierende Punkte), deren Farbe anzeigt, wer diesen Sektor gerade beherrscht.
6. Das Fort fungiert gleichzeitig als Fabrik, die eine Reihe von Einheiten herstellen kann. Klicken Sie einmal auf die Mitte des Forts, erscheint ein Fenster, das Sie informiert, welche Einheit hier gerade gebaut wird. Klicken Sie auf ABBRUCH, und dann auf einen der Pfeile neben der Abbildung der Einheit. So können Sie die verfügbaren Einheiten durchblättern: Der Pfeil nach oben zeigt Ihnen immer teurere Einheiten, die Sie bauen können, während der Pfeil nach unten zu den billigeren Rängen führt. Klicken Sie jetzt einfach wieder auf die Krieger und auf OK, um zum Spiel zurückzukehren.

Geben Sie Befehle

7. Nun gut; nachdem wir uns jetzt auf dem Schlachtfeld ein wenig umgesehen haben, wird es Zeit, das Spiel ernsthaft zu beginnen. Klicken Sie auf MENÜ, um das Spielmenü aufzurufen, und wählen Sie dann SPIEL BEENDEN. Sobald Sie wieder beim Hauptmenü gelandet sind, wählen Sie NEUES SPIEL, und fangen Sie von vorne an. Wenn Sie die Videosequenz nicht nochmal sehen wollen, brechen Sie sie einfach mit ESC ab.

8. 

Schnelles Handeln ist nötig, also klicken Sie auf die Krieger-Einheit, um sie auszuwählen. Scrollen Sie jetzt die Karte nach Norden, bis Sie die Flagge sehen können, die den zentralen Sektor markiert. Bewegen Sie den Cursor über die Flagge und klicken Sie sie an, sobald sich der Cursor in eine greifende Hand verwandelt. Die Krieger-Einheit wird sich sofort auf den Weg nach Norden machen. Unterwegs wird sie Granaten finden, sie aufheben und dazu verwenden, einen direkten Weg zum Ziel durch die Felsen zu sprengen. Drücken Sie RETURN, um zu Ihrem Fort zurückzuscrollen.

9. 

Der Sektor rechts vom Fort beherbergt eine Radarstation, die sehr praktisch ist, um über Position und Bewegungen des Feindes auf dem Laufenden zu bleiben. Klicken Sie auf die Krieger-Einheit rechts vom Fort, danach auf den pulsierenden Punkt, der auf ihrer kleinen Landkarte unten rechts auf dem Schirm die Flagge des unteren rechten Sektors anzeigt. Dadurch zentriert sich der Bildschirm um diese Flagge, und sie brauchen sie nur noch anzuklicken, um die gewählte Einheit loszuschicken.

10. 

Zurück im Fort senden Sie die letzte Krieger-Einheit los, um den Jeep zu erobern, der am Ende der Straße links steht. Der Cursor verwandelt sich in einen Pfeil nach unten, sobald er über dem Jeep steht. Das zeigt an, daß Sie einen Roboter zum Einsteigen auffordern können. Unterwegs werden Ihre Jungs die Flagge des Sektors sehen und im Vorbeigehen automatisch erobern.

11. 

Während Sie darauf warten, daß die Roboter Ihre Befehle ausführen, klicken Sie auf Ihr Fort. Vergewissern Sie sich vorher, daß Sie momentan keine Einheit ausgewählt haben, denn Sie können nur eine Gebäude auswählen, wenn der Cursor ein weißer Pfeil ist. Wenn Sie doch eine Einheit ausgewählt haben, drücken Sie einfach die Leertaste, um sie loszuwerden. Ein Klick auf Ihr Fort wird Ihnen zeigen, daß hier derzeit eine Kriegereinheit gebaut wird. Klicken Sie auf ABBRUCH und wählen Sie mit Hilfe der Pfeilfelder einen Jeep aus. Klicken Sie auf OK, und ein neuer Jeep wird gebaut, der sich später noch als sehr nützlich erweisen könnte.

12. Die Einheit rechts sollte inzwischen die Flagge erobert haben. Sie sollte auch den leeren Jeep in der Nähe entdeckt und mit einem Fahrer besetzt haben. Schicken Sie diese Einheit nun hoch, um die Flagge des Sektors direkt im Norden zu erobern. Wenn sie losgelaufen ist, befehlen Sie dem Jeep, ihr als Rückendeckung zu folgen.

13. Die Einheit, die Sie nach links geschickt haben, sollte allmählich auch ihre Befehle ausgeführt haben. Einer der Krieger sollte den Jeep besetzt haben, während die anderen die Flagge erobert haben. Befehlen Sie auch dieser Einheit, den Sektor direkt nördlich ihrer momentanen Position zu erobern, ebenso wie bei der Einheit rechts.

Inzwischen sollten Sie Ihren ersten Feindkontakt hinter sich haben. Da von nun an alles Mögliche passieren kann, sind Sie jetzt auf sich allein gestellt. An einiges sollten Sie aber immer denken:

i) Ihre Jeeps können Krieger-Roboter recht leicht erledigen, und sie sind flink, daher geben sie eine erstklassige schnelle Eingreiftruppe ab. Aber Vorsicht, die Fahrer können leicht vom Sitz geschossen werden, daher sollten Sie immer Reserve-Krieger in der Nähe haben, die in solchen Fällen sofort in den Fahrersitz hüpfen können.

ii) Es ist immer ganz praktisch, wenn Sie eine gegnerische Einheit nach Möglichkeit mit zwei eigenen Einheiten angreifen. Der Gegner muß seine Feuerkraft auf zwei Ziele verteilen, während Ihre Roboter ihr Feuer auf ein einziges Ziel konzentrieren können.

iii) Die Anzahl der Sektoren, die Sie besitzen, bestimmt die Geschwindigkeit, mit der Ihr Fort und Ihre Roboterfabriken neue Einheiten produzieren, daher sollten Sie immer versuchen, soviele Sektoren wie möglich zu halten. Aber trotzdem: Ziehen Sie Ihre Verteidigungskräfte nicht zu weit auseinander. Konzentrieren Sie sie lieber in den wichtigsten Sektoren, die Sie unbedingt halten müssen - in den Sektoren mit Gebäuden.

iv) Lassen Sie niemals Ihr Fort ungeschützt. Sonst verlieren Sie vielleicht gegen einen kleinen Kommandotrupp, obwohl die große Schlacht ganz in Ihrem Sinne verläuft!

v) Ziehen Sie eine starke Truppe zusammen, bevor Sie zum endgültigen Angriff auf den Gegner ansetzen. Bedenken Sie dabei aber, daß auch Ihr Gegner seine Armee ausbaut. Während Sie also Ihre eigene Position festigen, tun Sie Ihr Bestes, um die Anstrengungen des Gegners zu behindern.

2. Spielanleitung

(i) Das Hauptmenü



Dieses Menü bietet die folgenden Funktionen:

NEUES SPIEL
Hier klicken Sie, wenn Sie ein neues Spiel anfangen wollen.

SPIEL LADEN
Lädt einen zuvor gespeicherten Spielstand und aktiviert das Lade-Fenster rechts auf dem Bildschirm, das ebenso funktioniert wie das Lade-Fenster im Spielmenü (siehe unten). Klicken Sie auf ABBRUCH, um ins Hauptmenü zurückzukehren.

LEVEL NOCHMAL
Wählen Sie diesen Menüpunkt, um ein Level, das Sie schon gewonnen haben, nochmal zu spielen. Klicken Sie auf die Pfeile nach oben und unten oder ziehen Sie die Schiebeleiste hoch bzw. runter (mit der linken Maustaste anklicken und Maus bewegen, während Sie die Taste weiter gedrückt halten), um sich die Level anzeigen zu lassen, in denen Sie schon mal waren. Sie können auch mit den Pfeiltasten ↑ und ↓ durch die verfügbaren Level blättern. Klicken Sie auf einen Namen, um dieses Level auszuwählen. Klicken Sie jetzt auf OK oder drücken Sie die RETURN-Taste, um das Level nochmal zu spielen. Klicken Sie auf ABBRUCH oder drücken Sie ESC, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

MEHRSPIELER
Hiermit gelangen Sie zum Mehrspieler-Menü (siehe unten).

HIGHSCORE
Zeigt die Highscore-Tabelle. Klicken Sie auf OK, um zum Hauptmenü zurückzukehren, wenn Sie fertig sind.

ZURÜCK ZUM DOS
Beendet das Programm und bringt Sie zum Betriebssystem zurück.

Das Steuerungsfenster rechts auf dem Bildschirm enthält die folgenden Optionen:

SVGA: Schaltet die Bildschirmauflösung des Spiels zwischen hoher SVGA-Auflösung und normalem VGA hin und her.

Video: Hier legen Sie fest, ob die Videosequenzen zwischen den Leveln abgespielt werden sollen.

Gamma: Regelt die Helligkeit des Bildschirms. Bewegen Sie den Regler nach links, um das Bild dunkler zu stellen, nach rechts wird es heller.

(ii) Der Spielbildschirm



(A) Statusanzeige:



(1) Angriffsknopf: Blinkt rot, wenn eine Einheit unter Beschuß steht. Wenn Sie darauf klicken, blättern Sie durch alle Einheiten, die momentan angegriffen werden. Die Funktionstaste F5 bewirkt das Gleiche.

(2) Verstrichene Zeit: Die Uhr zeigt die Zeit an, die seit Beginn der Schlacht verstrichen ist. Das ist wichtig, denn je länger Sie brauchen, um eine Schlacht zu gewinnen, desto niedriger ist Ihr Rang.

(3) Ausgewählte Einheit: Zeigt den Namen und ein Bild der Einheit, die entweder gerade ausgewählt ist oder gerade Bericht erstattet. Wenn sie Bericht erstattet, aber nicht ausgewählt ist, können Sie sie ganz einfach auswählen, indem Sie mit der linken Maustaste auf das Bild der Einheit klicken.

(4) Waffen / Fahrzeug: Zeigt entweder die Bewaffnung der Einheit an oder das Fahrzeug oder Geschütz, in dem die Einheit sitzt.

(5) Granaten: Wenn die Einheit Granaten benutzen kann und mit sich führt, wird deren Anzahl ebenfalls angezeigt.

(6) Energiebalken: Zeigt an, wieviel Energie der Einheit noch bleibt.

(B) Landkarte:



Auf der Landkarte sehen Sie immer Ihre eigenen Einheiten und das weiße Rechteck, das den momentan gezeigten Kartenausschnitt umrahmt. Außerdem erkennen Sie die Erfassungsreichweite aller Radarstationen, die Sie erobert haben, sowie die Position aller Feindeinheiten innerhalb dieses Erfassungsbereiches. Die Reichweite vergrößert sich, wenn Sie weitere Sektoren erobern, und wird kleiner, wenn Sie welche verlieren. Wenn Sie den Zeiger über Einheiten oder Gebäude bewegen, sehen Sie eine kurze Beschreibung davon. Sie können den angezeigten Kartenausschnitt jederzeit ändern, indem Sie mit der linken Maustaste auf einen beliebigen Punkt der Landkarte klicken. Wenn Sie die linke Maustaste festhalten, während Sie den Zeiger über die Karte bewegen, folgt der Kartenausschnitt dem Mauszeiger.

(1) Detailschalter: Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diese Schalter klicken, verändern Sie die Anzeige auf der Landkarte. Folgende Detaildarstellungen können Sie damit an- und ausschalten:

T: Terrain.
Hiermit werden Straßen, Felsformationen, Wasserflächen und andere Terraingegebenheiten angezeigt. Auch Gebäude erscheinen auf der Karte, farblich gekennzeichnet, ob sie noch neutral sind (weiß) oder ob sie der roten oder blauen Armee gehören (in der jeweiligen Farbe dargestellt). Pulsierende Punkte zeigen die Positionen der Flaggen in den einzelnen Sektoren an. Auch diese Flaggen sind weiß markiert, wenn der Sektor noch neutral ist, und rot bzw. blau, wenn er schon erobert wurde. Gebäude und Flaggen bleiben auf der Karte sichtbar, selbst wenn "Terrain" ausgeschaltet ist.

B: Detailbeschreibungen.
Gibt kurze Beschreibungen der Einheiten und Gebäude, wenn Sie den Mauszeiger darüberbewegen. Die Beschreibungen sind wie folgt abgekürzt:

R	Roboter
F	Fahrzeug
G	Geschütz
RF	Roboter-Fabrik
FF	Fahrzeug-Fabrik
W	Werkstatt
RA	Radarstation
FT	Fort

Z: Zonen.
Zeigt das Raster der einzelnen Zonen an, die jede Seite erobert hat.

(2) Bildschirm-Position: Zeigt die Position des momentanen Kartenausschnitts in der Gesamtkarte.

(C) Befehlsleiste:



(1) Einheiten durchblättern:
Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die mit R, F, G und B gekennzeichneten Schalter klicken, blättern Sie durch die verfügbaren Roboter, Fahrzeuge, Geschütze und Bauwerke, beginnend bei der Einheit, die der momentan gewählten Einheit am nächsten ist. Diese Funktionen wiederholen sich auf den ersten vier Funktionstasten: F1: Roboter, F2: Fahrzeuge; F3: Gebäude; F4: Geschütze.

(2) Schlachtfeld:
Der Hauptteil des Bildschirms zeigt einen Ausschnitt des Schlachtfeldes aus der Vogelperspektive. Hier beobachten und steuern Sie Ihre Einheiten.

(3) Menü:
Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diesen Schalter klicken, wird das Spiel unterbrochen und das Spielmenü aufgerufen (siehe unten).

(D) Schlachtfeld:
Der Hauptteil des Bildschirms zeigt einen Ausschnitt des Schlachtfeldes aus der Vogelperspektive. Hier beobachten und steuern Sie Ihre Einheiten.

(iii) Das Schlachtfeld betrachten

Es gibt drei Möglichkeiten, den Schlachtfeld-Ausschnitt zu bewegen:

i) Wenn Sie den Zeiger zum Bildschirmrand bewegen, verschiebt sich der Ausschnitt langsam in diese Richtung. Je länger Sie den Cursor dort halten, desto schneller wird die Bewegung.

(ii) Wenn Sie den rechten Mausknopf festhalten, während Sie die Maus bewegen, verschiebt sich der Ausschnitt schnell in die Richtung, in die Sie die Maus schieben. Dies ist die effektivste Art, sich von einer Ecke des Schlachtfeldes in eine andere zu bewegen, und Sie sollten sie unbedingt üben, sobald Sie sich im Spiel etwas auskennen. Die Geschwindigkeit dieser Verschiebung können Sie im Spielmenü unter SPIELSTEUERUNG einstellen.

(iii) Wenn Sie mit der linken Maustaste direkt auf die kleine Landkarte klicken, zentriert sich der Bildschirm-Ausschnitt sofort um diesen Punkt (wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, können Sie das Rechteck über die Landkarte verschieben und so den Bildschirmausschnitt verschieben).

Sie können jederzeit überprüfen, welche Ecke des Schlachtfeldes Sie gerade betrachten, indem Sie sich das weiße Rechteck auf der kleinen Karte ansehen.

(iv) Einheiten auswählen

Es gibt fünf Arten, Einheiten auszuwählen:

(i) Klicken Sie mit der linken Maustaste im großen Kartenausschnitt auf eines der Mitglieder der Einheit.

(ii) Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild einer Einheit, die gerade Bericht erstattet.

(iii) Blättern Sie mit den Schaltern der Befehlsleiste oder mit den entsprechenden Funktionstasten durch die verfügbaren Einheiten.

(iv) Blättern Sie durch die angegriffenen Einheiten, indem Sie auf das Angriffszeichen klicken, wenn es oben in der Statusanzeige erscheint., oder drücken Sie F5

(v) Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Nachricht, die oben auf dem Bildschirm erscheint, wenn eine Einheit fertig gebaut worden ist.

Eine ausgewählte Einheit wird umrahmt, ihr Bild erscheint in der Statusanzeige, und sie erwartet Ihre Befehle. Wenn eine Einheit derzeit einen früheren Befehl ausführt, wird sie damit fortfahren, bis Sie ihr einen neuen Befehl geben. Solange eine Einheit ausgewählt bleibt, wird ihre weitere Wegstrecke als gepunktete Linie dargestellt. Am Zielpunkt zeigt eine kleine Animation, welchen Befehl die Einheit dort auszuführen gedenkt. Auf der Landkarte erscheint eine weiße Linie; sie zeigt die Route an, die diese Einheit zum jeweiligen Zielpunkt unter dem Mauscursor nehmen würde. Die Route ändert sich natürlich jedesmal, wenn Sie den Zeiger auf der Karte verschieben.

Ein gepunkteter, weißer Kreis umrandet das Sichtfeld der ausgewählten Einheit. Weiter kann sie nicht

sehen, also greift sie nur Gegner an (oder erwidert nur das Feuer von Gegnern), die sich in diesem Kreis befinden. Auch neutrales Material oder Flaggen erkennen die Einheiten nur innerhalb ihres Sichtkreises.

Sobald Sie eine Einheit einmal ausgewählt haben, können Sie diese Wahl mit der Leertaste an- und ausschalten. Wenn Sie die Leertaste drücken, während eine Einheit ausgewählt ist, wird die Auswahl aufgehoben. Drücken Sie hingegen die Leertaste, solange keine Einheit gewählt ist, wird die zuletzt ausgewählte Einheit wieder aktiv. Falls Sie über eine Drei-Knopf-Maus verfügen, übernimmt auch die mittlere Taste die Funktionen der Leertaste.

(v) Einheiten zu Gruppen zusammenfassen



Sie können mehrere Einheiten zu Gruppen zusammenfassen. Nur Einheiten, die gleichzeitig auf dem Bildschirm sichtbar sind, lassen sich zusammenfassen. Um Gruppen zu bilden, bewegen Sie den Cursor zu einer Stelle seitlich und etwas unter- oder oberhalb der gewünschten Einheiten, drücken und halten Sie die linke Maustaste, und ziehen Sie mit der Maus den gestrichelten Rahmen um alle Einheiten, die Sie zusammenfassen wollen. Die Bezeichnungen der Einheiten erscheinen, während der Rahmen sie einschließt. Lassen Sie jetzt die Maustaste los, und die Einheiten sind zusammengefaßt. Wenn Sie von nun an eine Einheit auswählen, sind automatisch alle Einheiten der Gruppe ausgewählt, und jeder Befehl gilt automatisch für alle. Sie können auch die Taste „A" drücken, um alle Einheiten auf dem Bildschirm zu einer Gruppe zusammenzufassen.

Außerdem können Sie Gruppen bilden, indem Sie die SHIFT-Taste festhalten und jede Einheit anklicken, die der Gruppe beitreten soll. Sie können den Bildschirm nicht scrollen, solange Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten.

Die angeklickte Einheit bestimmt, welche Befehle Sie der Gruppe geben können. Wenn Sie etwa eine Kriegereinheit (ohne Granaten) mit einem leichten Panzer zusammengefaßt haben, und Sie möchten, daß diese Gruppe ein Gebäude zerstört, sollten Sie die Gruppe durch Anklicken des Panzers auswählen, bevor Sie das zu vernichtende Gebäude anklicken. Dann setzen sich sowohl der Krieger als auch der Panzer Richtung Gebäude in Bewegung, aber dort angekommen, wird nur der Panzer darauf feuern. Genauso sollten Sie die Gruppe lieber über die Krieger-Einheit statt über den Panzer anwählen, wenn sie Granaten einsammeln soll.

Sie können Einheiten aus Gruppen entfernen oder Gruppen aufteilen, indem Sie wieder mit dem gestrichelten Rahmen neue Einheiten zusammenfassen, die dann eine neue Gruppe bilden. Umfaßt der Rahmen nur eine einzelne Einheit, fungiert sie ab sofort wieder unabhängig. Sie können auch eine einzelne Einheit von der Gruppe trennen, indem Sie eine SHIFT-Taste gedrückt halten und sie anklicken.

Wenn Sie eine Gruppe völlig auflösen möchten, wählen Sie eine Einheit daraus aus, und drücken Sie Taste ENTFERNEN.

(vi) Befehle an Einheiten erteilen

Um einer Einheit einen Befehl zu erteilen, wählen Sie sie zunächst einmal aus, wie oben beschrieben. Es gibt sechs verschiedene Arten von Befehlen:

(i) Gehe irgendwohin.

(ii) Greife irgendwas an.

(iii) Erobere eine Flagge oder sammle Granaten ein.

(iv) Verlaß ein Geschütz oder einen Transporter.

(v) Betritt ein Geschütz oder einen Transporter.

(vi) Repariere irgendwas.

Diese Befehle werden mit Hilfe des intelligenten Cursor-Systems gegeben. Bewegen Sie den Mauszeiger einfach über den Gegenstand oder den Ort, auf den sich der Befehl beziehen soll, und der Zeiger verwandelt sich automatisch, um anzuzeigen, welchen Befehl der Computer dieser Einheit geben wird. Bestätigen Sie den Befehl einfach mit der linken Maustaste. Wenn Sie beispielsweise einer Kriegereinheit befehlen wollen, einen leichten Panzer anzugreifen, würden Sie zunächst die Krieger auswählen und den Cursor dann über den Panzer bewegen. Der Zeiger verwandelt sich von einem Kreuz in ein Fadenkreuz und gibt damit zu verstehen, daß diese Einheit angegriffen würde. Klicken Sie jetzt einfach mit der linken Maustaste, und die Krieger werden sich sofort auf den Weg zum Panzer machen und ihn angreifen, sobald er in Schußweite ist. Die möglichen Cursorformen sind:



(i) Kreuz:
Die Einheit wird versuchen, den kürzesten Weg zum angegebenen Zielpunkt zu nehmen Wenn sie kann, wird die Einheit auf ihrem Weg Blockaden wie Felswände oder Fahrzeugwracks zerstören.

(ii) Fadenkreuz:
Die Einheit wird versuchen, das Zielobjekt anzugreifen und zu zerstören. Sie können Ziele auf dem ganzen Schlachtfeld ins Visier nehmen. Ihre Einheit wird sich einen Weg zum Gegner suchen und ihn angreifen sobald er in Schußweite kommt. Bewegt sich das Ziel, wird ihm Ihre Einheit automatisch folgen.

(iii) Greifende Hand:
Erobere eine Flagge oder sammle ein paar Granaten ein.

(iv) Pfeil nach oben:
Dieser Cursor erscheint, wenn ein besetztes Geschütz oder Fahrzeug ausgewählt wurde und der Cursor genau über der ausgewählten Einheit steht. Wenn Sie zur Bestätigung klicken, wird der Roboter, der als Besatzung fungierte, das Fahrzeug oder Geschütz verlassen. Bitte beachten Sie, daß derart im Stich gelassene Waffen und Fahrzeuge neutral werden und von jeder Seite neu erobert werden können.

(v) Pfeil nach unten:
Fahrzeuge und Geschütze können von Robotereinheiten erobert werden, aber ein Mitglied der erobernden Einheit bleibt als Besatzung zurück.

(vi) Schraubenschlüssel:
Dieser Befehl kann auf zwei Arten benutzt werden. Wird er einem Kran erteilt, wird er versuchen, eine ausgewählte Brücke oder ein Bauwerk wieder instandzusetzen. Außerdem erscheint dieser Cursor, wenn ein beschädigtes Fahrzeug zur Werkstatt geschickt wird.

(vii) Ablehnender Finger:
Kein Befehl möglich.

Generell wird eine Einheit Bericht erstatten, wenn sie einen Befehl ausgeführt oder etwas Interessantes erreicht hat. Klicken Sie auf das Portrait des Roboters in der Statusleiste, um sich dorthin zu begeben. Die Einheit wird automatisch ausgewählt.

(vii) Gebäude und Brücken angreifen

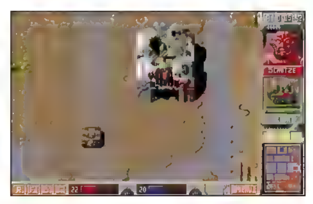




Gebäude können beschädigt oder zerstört werden. Um ein Bauwerk als Ziel zu erfassen, wählen Sie einfach die Einheit aus, die angreifen soll, und bewegen Sie den Cursor über irgendeinen Teil des Gebäudes mit Ausnahme des Eingangs. Wenn die Einheit in der Lage ist, Gebäude zu beschädigen, wird sich der Cursor in ein Fadenkreuz verwandeln. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um Ihre Einheiten zum Angriff zu schicken.

Um Brücken anzugreifen, gehen Sie genauso vor, plazieren den Mauszeiger aber über der Seite der Brücke, wo er sich in ein Fadenkreuz verwandelt. Klicken Sie nämlich einfach auf die Mitte der Brücke, dann schicken Sie Ihre Einheiten nur dorthin in Position.

(viii) Gebäude und Brücken reparieren

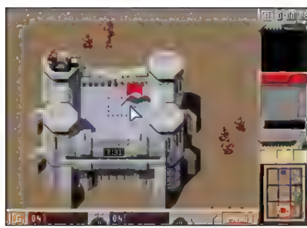



Kräne können zerstörte Brücken und Gebäude wieder reparieren. Klicken Sie einfach auf den Kran und bewegen Sie den Cursor über das zerstörte Bauwerk. Sobald der Schraubenschlüssel-Cursor erscheint, klicken Sie darauf, um den Befehl zu bestätigen. Sie können überall Brücken reparieren, Gebäude hingegen nur, wenn sie in einem von Ihnen kontrollierten Sektor stehen.

(ix) Gebäude einsetzen

Es gibt vier verschiedene Gebäudearten, die im Folgenden beschrieben werden:

(i) Fort



Dies ist Ihr wichtigstes Gebäude, und ihm sollte Ihre größte Sorgfalt gelten. Wenn dieses Gebäude erobert oder vernichtet wird, haben Sie die Schlacht verloren. Ihr Ziel ist es folgerichtig, das Fort des Gegners zu erobern oder zu zerstören. Ihr Fort kann eine ganze Reihe verschiedener Einheiten für Sie herstellen. Welche das genau sind, das ändert sich jeweils von einer Schlacht zur anderen. An Ihrem Fort gibt es vier Stellungen, wo Sie Geschütze zur Verteidigung aufbauen können – eine an jeder Gebäudeecke. Vielleicht sind eine oder mehrere dieser Stellungen sogar schon zu Beginn der Schlacht ausgebaut, aber Sie können die leeren Stellungen (oder andere Positionen im Sektor des Forts) während der Schlacht ebenfalls mit Geschützen ausbauen. Sie gelangen von überall her schnell zu Ihrem Fort, wenn Sie die RETURN-Taste drücken.

(ii) Fabriken




Fabriken gibt es in zwei Versionen: solche, die Roboter herstellen, und die, die Fahrzeuge bauen. Fabriken werden mit einem bis fünf Sternen bewertet; je mehr Sterne eine Fabrik hat, desto mehr Einheitenarten kann sie herstellen. So können Ein-Stern-Fabriken nur zwei oder drei Einheiten produzieren, während in einem Fünf-Sterne-Werk alle bekannten Einheitentypen entstehen können. Beide Fabrik-Arten können auch Geschütze herstellen. Eine Fabrik stellt solange gar nichts her, bis sie von einer der beiden Seiten erobert worden ist. Direkt nach der Eroberung fängt sie an, das Standardprodukt vom Band laufen zu lassen. Bei einer Roboterfabrik ist das ein Krieger, bei einer Fahrzeugfabrik ein Jeep.

Die unterschiedlichen Einheiten benötigen auch unterschiedliche Zeiten zur Herstellung. Je mächtiger eine Einheit, desto langwieriger die Produktion. Die Herstellungsdauer hängt aber auch von der Anzahl an Sektoren ab, die Sie besitzen. Je mehr Sektoren Sie erobern, desto kürzer werden die Anfertigungszeiten. Wenn Sie aber andererseits Territorium verlieren, steigt die Wartezeit an. Die Zeit, die zur Herstellung der ausgewählten Einheit benötigt wird, wird an der Vorderseite der Fabrik und im Steuerungsfenster angezeigt.

Wenn eine Fabrik durch Feindeinwirkung beschädigt wird, verringert sich auch ihre Effizienz, wodurch sie zur Herstellung der Einheiten noch länger braucht. Sie können die Effizienz jeder Fabrik überprüfen, indem Sie das Steuerungsfenster aufrufen, in dem der Wirkungsgrad als Prozentsatz angegeben ist.

(a) Einheiten zur Herstellung auswählen
Sie können die zu produzierende Einheit auf zwei verschiedene Weisen festlegen:





Während keine Einheit ausgewählt ist, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Fabrik oder das Fort. Dadurch öffnet sich auf dem Bildschirm das Fenster für die Produktionssteuerung. Darin sehen Sie ein Bild der momentan produzierten Einheit sowie – im Falle einer Roboterfabrik – die Anzahl an Robotern, aus denen diese Einheit bestehen wird. Neben der Abbildung befindet sich eine Balkengrafik, die anzeigt, wie weit der Bau schon fortgeschritten ist und wie lange es noch bis zur Fertigstellung dauert. Um eine andere Art von Einheit zu bauen, klicken Sie

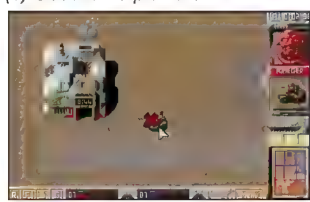
mit der linken Maustaste auf den ABBRUCH-Knopf. Jetzt können Sie eine neue Einheit zum Bau aussuchen, indem Sie auf die Pfeile an der Seite der Abbildung klicken. Während Sie durch die verschiedenen Typen blättern, erscheint daneben die Zeit, die es dauern würde, sie zu bauen. Der Pfeil nach oben führt zu den teureren Einheiten, während es nach unten in die preiswerteren Regionen geht.

Um eine neue Einheit bauen zu lassen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den OK-Knopf oder das Bild der gewünschten Einheit. Wenn Sie Ihre Meinung ändern sollten und doch lieber wieder die ursprünglich begonnene Einheit weiterbauen lassen wollen, können Sie das ohne Zeitverlust tun, indem sie diese Einheit einfach wieder auswählen oder auf ABBRUCH klicken.

Sie können das Steuerungsfenster wieder verlassen, indem Sie einfach außerhalb des Fensters auf den Schirm oder auf ABBRUCH klicken, wenn keine Einheit zur Produktion ausgewählt ist. Wenn Sie die Fabrik verlassen, ohne eine Einheit auszusuchen, wird die Fabrik mit der Produktion der Standardeinheiten beginnen.

Sobald eine Fabrik den Bau einer Einheit abgeschlossen hat, erscheint oben am Bildschirmrand kurz eine Nachricht für Sie, daß eine Einheit gebaut worden ist. Wenn Sie auf diese Nachricht klicken, wählen Sie gleich die neu gebaute Einheit aus und scrollen die Karte zu ihr hin.

(b) Geschütze plazieren



Im Falle von Geschützen erscheint außer der Nachricht am oberen Bildschirmrand, daß dieses Geschütz gebaut worden ist, auch ein "G" in der Bildschirmecke oben links. Wenn Sie bereit sind, das Geschütz zu postieren, klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses "G" oder die Baumitteilung. Der Bildschirm wird dann auf die Fabrik zentriert, die das Geschütz gebaut hat, und ihr Steuerungsfenster erscheint. Klicken Sie auf „PLAZIEREN", und das Geschütz selber erscheint als Cursor. Bewegen Sie die Maus, bis es sich über der Stelle befindet, an der Sie das Geschütz aufstellen wollen, und klicken Sie mit der linken Maustaste. Wenn mehr als ein Geschütz auf seine Aufstellung wartet, erscheint ein „x"-Symbol neben dem „G", zusammen mit der Anzahl der produzierten Geschütze.

Es gibt ein paar Einschränkungen bezüglich der möglichen Aufstellungsorte für Geschütze. Sie müssen innerhalb des Sektors eingesetzt werden, in dem sie gebaut worden sind, und sie dürfen weder auf Straßen noch auf Gebäuden plaziert werden (mit Ausnahme der Forts, wie oben erklärt). Wenn Sie das Geschütz über eine Gegend bewegen, in der es nicht aufgestellt werden kann, erscheint ein Kreuz darüber. Wenn Sie mehr als einmal versuchen, ein Geschütz an verbotenen Stellen zu plazieren, erscheint eine orange Markierung darum herum, die ihnen zeigt, wo sie es beruhigt abstellen dürfen. Wenn Sie das Geschütz aus Versehen von dem Sektor wegbewegen, in dem es gebaut worden ist, können Sie mit der Leertaste leicht wieder zurückkehren.

Es gibt keine Zeitbeschränkung, bis wann Sie ein neugebautes Geschütz plaziert haben müssen, aber wenn ein Sektor erobert wird, sind alle noch nicht plazierten Geschütze darin verloren.

Sie können maximal vier Geschütze in einem Sektor aufstellen. Sind diese vier plaziert, werden keine weiteren hergestellt, und das Bild des Geschützes im Steuerungsfenster erscheint durchgestrichen.

(c) Überlegungen zur Einheitenauswahl

Bei Ihren Überlegungen, welche Einheiten Sie herstellen lassen, sollten Sie folgeden Punkte berücksichtigen: Die mächtigeren, teureren Einheiten brauchen länger, bis sie produziert sind, und Sie könnten den Sektor (und damit die Fabrik) verlieren, bevor sie überhaupt gebaut sind. Eine Abwehrkanone verteidigt Ihre eroberten Gebiete, während mobile Einheiten neue Ländereien erobern können. Eine gute Mischung der verschiedenen Einheiten ist lebenswichtig.

(d) Höchstzahl an Einheiten

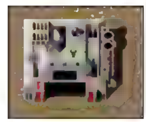
In den Einzelspielen kann jede Seite maximal 50 Einheiten produzieren. Sobald dieses Limit erreicht ist, schalten sich Ihre Fabriken vorübergehend ab, bis die Anzahl an Einheiten unter Ihrer Kontrolle wieder unter 50 sinkt.

(iii) Radarstationen



Sobald Sie eine Radar-Station besetzen, beginnt sie, einen kreisförmigen Bereich um sich herum abzutasten. Innerhalb dieses Bereiches können Sie die genauen Positionen aller gegnerischen Einheiten sehen. Wenn Sie den Cursor über eine gegnerische Einheit halten, die sich in Reichweite einer Ihrer Radarstationen befindet, wird diese Einheit identifiziert. Indem Sie strategisch günstig gelegene Radarposten erobern, können Sie sich ein genaues Bild über den Aufmarsch und die Stärke der feindlichen Truppen machen.

(iv) Reparaturwerkstätten



Wenn Sie eine davon besitzen, können Sie beschädigte Fahrzeuge reparieren. Wählen Sie einfach das Fahrzeug aus, das Sie reparieren lassen wollen, und bewegen Sie danach den Cursor auf das Tor zur Werkstatt. Klicken Sie mit der linken Taste, sobald sich der Cursor in einen Schraubenschlüssel verwandelt. Das Fahrzeug wird sich dorthin bewegen und in die Werkstatt fahren. Die für die Reparatur noch benötigte Zeit wird auf der Uhr vor der Werkstatt abgezählt. Sobald die Uhr auf Null springt, kommt das Fahrzeug wieder komplett repariert zum Vorschein. Die zur Reparatur eines Fahrzeugs benötigte Zeit richtet sich nach dem Schaden am Fahrzeug, nach eventuellen Schäden an der Werkstatt und der Anzahl der Sektoren unter Ihrer Kontrolle.

Wenn eine Werkstatt erobert wird, während sich ein Fahrzeug darin befindet, wird das Fahrzeug in dem Reparaturzustand rausgeworfen, den es bis dahin erreicht hat.

(x) Roboter

Es gibt sechs Arten von Robotern, jeder mit seinen eigenen Stärken und Schwächen. Die Robotertypen unterscheiden sich im Grad der Intelligenz, in Geschwindigkeit und Panzerung. Die Intelligenz eines Roboters bestimmt die Wahrnehmung seiner Umgebung, seine Präzision sowie seine Fähigkeit, Ziele zu erfassen, Angriffen auszuweichen und günstige Routen zu finden. Die intelligenteren Roboter sind besser in der Handhabung von Fahrzeugen. Die Geschwindigkeit wirkt sich auf die Bewegung des Roboters aus, und die Panzerung bestimmt, wieviel gegnerisches Feuer er ohne Schaden ertragen kann. Roboter sind die einzigen Einheiten die durch Wasser waten können, auch wenn sie im feuchten Element weniger präzise funktionieren.

Hier die zur Verfügung stehenden Typklassen, mit einer groben Einstufung ihrer Intelligenz, Geschwindigkeit und Haltbarkeit auf einer Skala von Null bis Zehn:







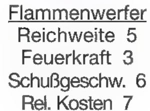






Krieger	Psychos	Kämpfer	Schütze	Pyros	Laser
Intelligenz 3	Intelligenz 4	Intelligenz 3	Intelligenz 10	Intelligenz 6	Intelligenz 3
Tempo 5	Tempo 5	Tempo 3	Tempo 7	Tempo 5	Tempo 7
Panzerung 1	Panzerung 2	Panzerung 6	Panzerung 2	Panzerung 5	Panzerung 3
<u>Gewehr</u>	<u>MG</u>	<u>Panzerfaust</u>	<u>Gewehr</u>	<u>Flammenwerfer</u>	<u>Laser</u>
Reichweite 5	Reichweite 5	Reichweite 5	Reichweite 7	Reichweite 5	Reichweite 6
Feuerkraft 2	Feuerkraft 1	Feuerkraft 4	Feuerkraft 2	Feuerkraft 3	Feuerkraft 3
Schußgeschw. 3	Schußgeschw. 10	Schußgeschw. 5	Schußgeschw. 7	Schußgeschw. 6	Schußgeschw. 7
Rel. Kosten 1	Rel. Kosten 2	Rel. Kosten 4	Rel. Kosten 6	Rel. Kosten 7	Rel. Kosten 9





(xi) Granaten



Auf vielen Schlachtfeldern finden sich große und kleine Kisten mit Granaten, die Sie aufsammeln können. Um eine solche Kiste aufsammeln zu lassen, wählen Sie einfach eine Einheit aus, die sie verwenden kann, bewegen Sie dann den Cursor über die Kiste, wo er sich in eine Greifende Hand verwandeln sollte, und klicken Sie mit der linken Maustaste. Achtung: Einzelkämpfer-Roboter können keine Granaten aufsammeln! Sie sind mit Panzerfäusten bewaffnet und brauchen daher keine Granaten.

Bitte beachten Sie, daß eine Einheit, die Granaten eingesammelt hat, keine weitere Kiste auflesen kann, bevor sie nicht die mitgeführten Granaten aufgebraucht hat. Wenn Sie vor dem Anklicken der Granatenkiste eine Einheit auswählen, die entweder schon Granaten hat oder sie überhaupt nicht benutzen kann, dann geht das Programm davon aus, daß Sie die Kiste vernichten wollen.

Granaten verleihen der betreffenden Einheit, die sie einsetzt, die Fähigkeit, Felswände zu durchbrechen und Gebäude oder Brücken zu zerstören.

(xii) Fahrzeuge

Im Spiel gibt es sieben verschiedene Fahrzeuge, die Sie entweder bauen oder erobern können. Die unterschiedlichen Fahrzeuge haben auch unterschiedliche Werte bei Panzerung, Feuerkraft, Schuß- und Höchstgeschwindigkeit. Die Panzerung bestimmt, wieviel Schaden ein Fahrzeug verträgt, ohne vernichtet zu werden. Von der Feuerkraft hängt ab, wieviel Schaden die eigenen Geschosse anrichten, die Schuß- und Höchstgeschwindigkeit geben an, wie schnell ein Fahrzeug feuert bzw. fährt.

Es ist wichtig, sich über die Stärken und Schwächen der einzelnen Fahrzeuge im Klaren zu sein. Das erleichtert die strategischen Überlegungen, was gebaut werden soll und welche Einheiten gegen welche Gegner ins Feld geschickt werden. Während beispielsweise ein Raketenwerfer eine sehr mächtige Waffe darstellt, kann er doch mit einem leichten Panzer sehr effektiv ausgeschaltet werden. Wenn es der manövrierfähigere Panzer schafft, der ersten Salve auszuweichen, hat er jede Menge Zeit, seine höhere Feuergeschwindigkeit einzusetzen, bevor der behäbige und langsam nachladende Raketenwerfer erneut feuern kann.

Hier die zur Verfügung stehenden Typklassen, mit einer groben Einstufung ihrer Geschwindigkeit, Panzerung, Feuerkraft und Schußgeschwindigkeit auf einer Skala von Null bis Zwanzig:



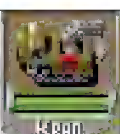












Tempo 7	Tempo 5	Tempo 3	Tempo 1	Tempo 10	Tempo 7	Tempo 7
Panzerung 6	Panzerung 8	Panzerung 10	Panzerung 10	Panzerung 2	Panzerung 8	Panzerung 10
Reichweite 5	Reichweite 5	Reichweite 7	Reichweite 8	Reichweite 5	Reichweite var.	Reichweite n/a
Feuerkraft 7	Feuerkraft 6	Feuerkraft 5	Feuerkraft 2	Feuerkraft 10	Feuerkraft var.	Feuerkraft n/a
Schußgeschw. 6	Schußgeschw. 12	Schußgeschw. 16	Schußgeschw. 20	Schußgeschw. 1	Schußgeschw. 4	Schußgeschw. 5
Rel. kosten 6	Rel. kosten 12	Rel. kosten 16	Rel. kosten 20	Rel. kosten 1	Rel. kosten 4	Rel. kosten 5

Alle Fahrzeuge werden schlüsselfertig mit einer Kriegereinheit als Chauffeur geliefert (dessen Kampfwerte siehe oben).

(xiii) Artillerie

Es gibt vier Arten von stationärer Artillerie im Spiel. Sie können sie in jeder Fahrzeug- oder Roboterfabrik bauen. Machen Sie sich auch hier mit den relativen Stärken und Schwächen jedes Vertreters dieser Waffengattung vertraut. Die Standardkanone etwa ist ziemlich durchschlagskräftig, feuert aber in langsamer Folge, während die Gatlingkanone zwar schwächere Schüsse losläßt, die dafür aber in einer rasanten Feuergeschwindigkeit. Außerdem ist sie unschlagbar darin, Fahrer aus Fahrzeugen herauszuholen (und das zu einem recht niedrigen Preis). Hier die zur Verfügung stehenden Typklassen, mit einer groben Einstufung ihrer Geschwindigkeit, Panzerung, Feuerkraft und Schußgeschwindigkeit auf einer Skala von Null bis Zehn:





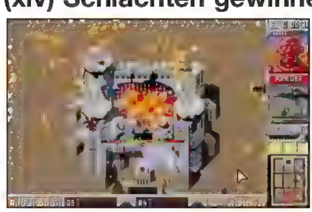




Reichweite 5	Reichweite 5	Reichweite 10	Reichweite 8
Panzerung 2	Panzerung 6	Panzerung 4	Panzerung 6
Feuerkraft 1	Feuerkraft 5	Feuerkraft 6	Feuerkraft 8
Schußgeschw. 10	Schußgeschw. 5	Schußgeschw. 1	Schußgeschw. 2
Rel. kosten 1	Rel. kosten 3	Rel. kosten 8	Rel. kosten 13

Alle Geschütze werden schlüsselfertig mit einer Kriegereinheit als Kanonier geliefert (dessen Kampfwerte siehe oben).

(xiv) Schlachten gewinnen



Es gibt drei Wege, um eine Schlacht zu gewinnen:

(i) Zerstören Sie alle Einheiten des Gegners (also alle Fahrzeuge, Roboter und Geschütze)

(ii) Zerstören Sie das gegnerische Fort durch einen Angriff von außen.

(iii) Zerstören Sie das gegnerische Fort, indem Sie eine eigene Einheit heil hineinbringen.

Wenn Ihnen allerdings eines dieser Dinge zuerst passiert, haben Sie die Schlacht verloren.

(xv) Fortschritte im Spiel

Ihr generelles Ziel ist es, vier Schlachten auf jedem der fünf Planeten zu gewinnen, die Sie besuchen. Wenn Sie eine Schlacht verlieren, können Sie sie wiederholen, bis Sie sie schaffen. Wenn Sie eine Schlacht gewinnen, werden Sie automatisch zur nächsten befördert. Nach vier Siegen auf einer Welt geht es weiter zum nächsten Planeten. Jede neue Schlacht ist komplexer als die letzte, mit neuen Einheiten, Gebäuden und Waffen, und auch Ihr Gegner wird immer geschickter. Die Landschaftstypen auf den fünf Planeten sind ebenfalls immer unterschiedlich:

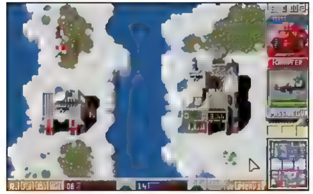


(i) Wüste – ein trockenes und offenes Schlachtfeld, mit kümmerlicher Vegetation, auf dem sich Ihre Truppen ohne Mühe frei bewegen können.

Im Laufe der Kämpfe auf diesem Planeten werden Sie auf Flüsse und Inseln stoßen. Die Flaggen zu einigen Sektoren stehen auf Inseln, also sorgen Sie dafür, daß Sie genügend Roboter dabei haben, um diese Sektoren überhaupt erobern zu können.



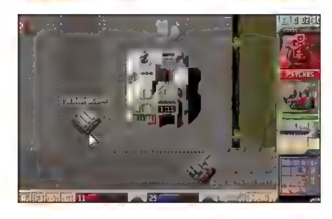
(ii) Vulkan – eine entschieden feindlichere Umgebung. Achten Sie auf die tödlichen Lavaströme.



(iii) Arktis – eine im Frost erstarrte Welt aus Eis und Schnee, in der die Gletscher Felsformationen zusammengeschoben haben.



(iv) Dschungel – eine dunkle und mysteriöse Welt der Sümpfe und der unüberwindlichen Abgründe. Passen Sie auf die Krokodile in den Sümpfen auf, die fressen nämlich liebend gerne kleine Roboter, die zu lange im Schlamm rumstapfen.



(v) Stadt – ein riesiger, heruntergekommener Industriekomplex, in dem die Gefahr hinter jeder Ecke lauert. Und in der Kanalisation, wo roboterfressende Monster auf Opfer lauern, die sich ins Wasser trauen.

(xvi) Ränge

Am Ende jedes Levels wird Ihnen ein militärischer Dienstgrad verliehen, je nachdem, wie schnell Sie das Level geschafft haben, wieviele Einheiten Sie verloren und wieviele Gegner Sie dabei mitgenommen haben. Die Dienstgrade lauten (in absteigender Reihenfolge):

Feldherr
Marschall
General

Oberst
Major
Hauptmann
Leutnant
Feldwebel
Korporal
Rekrut

Eine durchschnittliche Leistung wird mit dem Rang eines Hauptmannes belohnt. Um einen höheren Dienstgrad zu erreichen, müssen Sie die Aufgabe schneller lösen und/oder mehr gegnerische Einheiten vernichten, ohne allzu viele eigene zu verlieren.

(xvii) Spielmenü

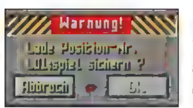


Das Spielmenü können Sie jederzeit durch Anklicken des MENÜ-Knopfes rechts in der Befehlsleiste mit der linken Maustaste oder durch Drücken der Taste „M“ aufrufen. In diesem Menü finden Sie die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

SPIEL LADEN



Wählen Sie diesen Menüpunkt, um einen zuvor gespeicherten Spielstand zu laden. Um sich durch die zehn Positionen für gespeicherte Spielstände zu bewegen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Pfeile nach oben oder unten, oder benutzen Sie den Scroll-Balken. Sie können auch die Pfeiltaste auf der Tastatur benutzen. Um eine der Positionen auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Sie können keine leere Position auswählen. Der Name des Spielstandes erscheint dann oben im Dialogfenster. Klicken Sie nun auf OK (oder drücken Sie RETURN), um den Spielstand zu laden, oder auf ABBRUCH (bzw. drücken Sie ESC), um ins Spiel zurückzukehren, ohne einen Spielstand zu laden. Sie können das Laden-Menü auch direkt mit der Taste „L“ aufrufen.



Bevor der alte Spielstand geladen wird und damit der momentane Stand verlorengeht, müssen Sie noch einmal bestätigen, daß Sie genau das tun wollen. Klicken Sie wieder auf OK (oder drücken Sie RETURN) zum Bestätigen, oder auf ABBRUCH (bzw. drücken Sie ESC), um zum Dialogfenster zurückzukehren.

SPIEL SPEICHERN

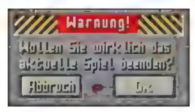


Wählen Sie diesen Menüpunkt, um den momentanen Spielstand zu speichern. Um sich durch die zehn Positionen für gespeicherte Spielstände zu bewegen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Pfeile nach oben oder unten, oder benutzen Sie den Scroll-Balken. Sie können auch die Pfeiltaste auf der Tastatur verwenden. Um eine der Positionen auszuwählen, klicken Sie ebenfalls mit der linken Maustaste darauf. Wenn diese Position schon einmal zum Speichern eines Spielstandes benutzt wurde, erscheint dessen Name oben im Dialogfenster. Sie können nun den alten Namen mit der Backspace-Taste löschen und einen neuen eingeben, wenn Sie wollen. Klicken Sie nun auf OK (oder drücken Sie RETURN), um den Spielstand zu sichern, oder auf ABBRUCH (bzw. drücken Sie ESC), um ins Spiel zurückzukehren, ohne den Spielstand zu speichern. Sie können das Speichern-Menü auch direkt mit der Taste „S“ aufrufen.



Bevor der alte Spielstand mit dem momentanen Stand überschrieben wird, müssen Sie noch einmal bestätigen, daß Sie genau das tun wollen. Klicken Sie wieder auf OK zum Bestätigen (oder drücken Sie RETURN) oder auf ABBRUCH (bzw. drücken Sie ESC), um zum Dialogfenster zurückzukehren.

SPIEL VERLASSEN



Wählen Sie diesen Menüpunkt, um das momentane Spiel zu beenden. Sie werden um eine Bestätigung gebeten, daß Sie wirklich aussteigen wollen. Klicken Sie auf OK (oder drücken Sie RETURN), um das Spiel zu beenden, oder auf ABBRUCH (bzw. drücken Sie ESC), um ins Spielmenü zurückzukehren, ohne das Spiel zu verlassen. Sie können das Spiel auch mit der Tastenkombination CTRL-Q beenden (CTRL-Taste festhalten und „Q" drücken).

SPIELSTEUERUNG



Scrollgeschwindigkeit: Das Tempo, mit dem sich der Bildschirm-Kartenausschnitt mit der rechten Maustaste bewegen läßt, kann Niedrig, Mittel oder Hoch eingestellt werden. Niedrig bedeutet eine langsamere Scrollgeschwindigkeit, Hoch logischerweise eine höhere.

SVGA : Wechselt bei der Bildschirmdarstellung zwischen hochauflösender SVGA- und normaler VGA-Auflösung.

Videosequenzen: Wenn Sie das Spiel schon einmal durchgespielt haben und alle Videosequenzen kennen, können Sie sie hier abschalten, um das Spielgeschehen zu beschleunigen.

Details: Legt fest, wie detailliert die Spieleffekte dargestellt werden. Je höher die Einstellung, desto größer die Explosionen und desto mehr Trümmer fliegen durch die Gegend. Die beste Einstellung wird automatisch nach der Spezifikation Ihres Computers ausgewählt, aber Sie können sie nach Wunsch verändern. Wenn Sie den Regler nach links schieben, werden weniger Details angezeigt, rechts erhöht sich die Menge. Beachten Sie aber, daß Sie das Spiel mit einer höheren Einstellung eventuell verlangsamen.

Änderungen an der Detailstufe werden erst wirksam durck Anklicken von OK oder durch Drücken der RETURN-Taste. Wenn Sie die Bildschirmauflösung ändern, bevor Sie Änderungen an der Detailstufe bestätigt haben, gehen diese Änderungen verloren.

Gamma-Korrektur: Stellt die Helligkeit der Bildschirmdarstellung ein, im Spiel selber, in den Videosequenzen und Menüs. Nach links wird das Bild dunkler, nach rechts heller.

AUDIO-STEUERUNG



Hier können Sie Musikuntermalung und Soundeffekte an- oder abschalten oder ihre Lautstärke mit den Scrollbalken einstellen. Die Musik bzw. die Effekte spielen, während Sie die Einstellungen vornehmen, so daß Sie die Auswirkungen sofort hören können. Klicken Sie auf OK (oder drücken Sie RETURN), um die Änderungen zu bestätigen und zum Spiel zurückzukehren, oder auf ABBRUCH (bzw. drücken Sie ESC), um alle Änderungen, die Sie vorgenommen haben, rückgängig zu machen.

(xviii) Spielsteuerung

(a) Pause

Drücken Sie die Taste P, um eine Spielpause einzulegen. Ein weiterer Tastendruck auf P, und das Spiel kann weitergehen.
Das Spiel macht auch Pause, solange Sie sich in einem der oben beschriebenen Menüs befinden.

(b) Neustart

Drücken Sie CTRL-R (die CTRL-Taste festhalten, während Sie das R drücken), um ein Level neu zu beginnen. Bevor das Level neu anfängt, müssen Sie noch einmal bestätigen, daß Sie genau das tun wollen. Klicken Sie wieder auf OK um Bestätigen oder auf ABBRUCH , um zum Spiel zurückzukehren.

(xix) Videosequenzen

Während des Spiels werden Videosequenzen abgespielt, wenn Sie Schlachten gewonnen oder verloren haben. Sie enthalten auch Informationen darüber, wohin es als nächstes geht in Ihrem Feldzug. Wenn Sie diese Sequenzen abstellen möchten, wählen Sie im Steuerungsmenü oder im Steuerungsfenster des Hauptmenüs „VIDEO AUS".

3. Mehrspieler-Modus

Neben den zwanzig Einzelspieler-Schlachten gegen den Computer können Sie auch noch bis zu drei Freunde zu einer Mehrspieler-Runde herausfordern. Sie können den Zwei-Spieler-Modus über eine serielle Direktverbindung per Nullmodem oder über eine Modemverbindung spielen, oder aber zu zweit, zu dritt oder viert über ein IPX- oder NETBIOS-Netzwerk.

(i) Schnellstartanleitung

(a) Schnellstart - Mehrspieler-Direktverbindung

1. Verbinden Sie die Computer mit einem Nullmodemkabel..
2. Wählen Sie im Hauptmenü MEHRSPIELER.
3. Wählen Sie im Mehrspieler-Menü bei VERBINDUNGSART die Option DIREKT.
4. Überprüfen Sie, ob die Verbindung richtig konfiguriert ist, indem Sie auf KONFIGURIEREN klicken. Dann erscheint der Konfigurations-Bildschirm für die Direktverbindung. Vergewissern Sie sich, daß auf beiden Rechnern die gleiche VERBINDUNGSGESCHWINDIGKEIT eingestellt ist und daß die seriellen Schnittstellen richtig konfiguriert sind.
5. Klicken Sie auf VERBINDEN.
6. Wenn die Verbindung steht, wählen Sie ein Level als Schlachtfeld aus, und drücken Sie START.

(b) Schnellstart - Mehrspieler-Modemspiel

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Modem sowohl mit der Telefonleitung als auch mit dem Computer verbunden ist.
2. Wählen Sie im Hauptmenü MEHRSPIELER.
3. Wählen Sie im Mehrspieler-Menü bei VERBINDUNGSART die Option MODEM.
4. Überprüfen Sie, ob die Verbindung richtig konfiguriert ist, indem Sie auf KONFIGURIEREN klicken. Dann erscheint der Konfigurations-Bildschirm für die Modemverbindung. Vergewissern Sie sich, daß auf beiden Rechnern die gleiche VERBINDUNGSGESCHWINDIGKEIT eingestellt ist, daß die seriellen Schnittstellen richtig konfiguriert sind, daß ein Computer im WÄHLEN-Modus und der andere im ANTWORTEN-Modus ist und daß der WÄHLEN-Computer die richtige Telefonnummer kennt.
5. Klicken Sie auf VERBINDEN.
6. Wenn die Verbindung steht, wählen Sie ein Level als Schlachtfeld aus, und drücken Sie START.

(c) Schnellstart - Mehrspieler-Netzwerkspiel

1. Vergewissern Sie sich, daß alle Computer ans Netzwerk angeschlossen sind.
2. Wählen Sie im Hauptmenü MEHRSPIELER.
3. Wählen Sie im Mehrspieler-Menü bei VERBINDUNGSART die Option NETZWERK und geben Sie die korrekte ANZAHL DER MITSPIELER ein.
4. Vergewissern Sie sich, daß auf allen Rechnern die gleiche Nummer bei KAMPFGRUPPE eingetragen ist, indem Sie auf KONFIGURIEREN klicken. Dann erscheint der Konfigurations-Bildschirm für die Netzwerkverbindung.
5. Klicken Sie auf VERBINDEN.
6. Wenn die Verbindung steht, kann ein zufällig ausgesuchter Spieler ein Level als Schlachtfeld auswählen. Drücken Sie anschließend START.

(ii) Die Menübildschirme



(a) Das Mehrspieler-Menü

VERBINDUNGSART

Wählen Sie hier, wie die Computer miteinander verbunden sind. Sie haben die Wahl zwischen:

DIREKT
Für eine serielle Verbindung, bei der die Computer durch ein Nullmodem-Kabel verbunden sind. Weitere Informationen über Nullmodemkabel bekommen Sie bei Ihrem Computerhändler.

MODEM
Für eine Modemverbindung.

NETZWERK
Für eine Netzwerkverbindung. Dazu müssen die Rechner entweder über IPX oder NETBIOS vernetzt sein. Weitere Informationen über Netzwerkarten erhalten Sie von Ihrem Komputerhändler oder Netzwerk-administrator. Klicken Sie mit der Maus entweder auf diese Menüpunkte oder auf die Pfeile rechts von der momentanen Einstellung, um durch die verfügbaren Wahlmöglichkeiten zu blättern.

LEVELNAME

Wenn Sie mit allen anderen Rechnern in Ihrer Spielrunde verbunden sind (siehe unten), übernimmt ein zufällig ausgesuchter Computer die Steuerung. Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung „Sie haben die Kontrolle", die Steuerpfeile neben dem Levelnamen bleiben blau und der Spieler kann darauf klicken, um den Level auszusuchen, der gespielt werden soll. Auf den anderen Rechnern färben sich die Pfeile grau, um anzuzeigen, daß sie nicht aktiv sind, und eine Mitteilung informiert darüber, wer auswählen darf. Sie haben die Wahl zwischen fünf verschiedenen Leveln.

Klicken Sie mit der Maus entweder auf diese Menüpunkte oder auf die Pfeile rechts von der momentanen Einstellung, um durch die verfügbaren Wahlmöglichkeiten zu blättern.

ANZAHL DER SPIELER

Stellen Sie hier ein, wieviele Spieler teilnehmen. Bei MODEM- oder DIREKT-Verbindungen erscheint hier automatisch der Wert 2 (nicht veränderbar). Bei einer NETZWERK-Verbindung können Sie zwischen zwei, drei oder vier Spielern wählen. Beachten Sie, daß auf allen Rechnern, die teilnehmen wollen, der gleiche Wert eingetragen werden muß.

Klicken Sie mit der Maus entweder auf diese Menüpunkte oder auf die Pfeile rechts von der momentanen Einstellung, um durch die verfügbaren Wahlmöglichkeiten zu blättern.

SPIELERNAME

Geben Sie hier Ihren Namen ein. Mit dieser Bezeichnung werden Sie den anderen Spielern in der Runde gegenüber identifiziert.

Klicken Sie auf den Menüeintrag oder in das Namensfenster, um den Namen zu ändern. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie RETURN, um ins Mehrspieler-Menü zurückzukehren. Bitte beachten Sie, daß Ihr Name höchstens fünf Buchstaben lang sein darf.

STATUS

Hier wird der Status Ihrer momentanen Verbindung angezeigt.

Klicken Sie auf KONFIGURIEREN, um die gewählte Verbindungsart zu konfigurieren (siehe entsprechenden Abschnitt unten).

Klicken Sie auf den VERBINDEN-Knopf, um mit den eingestellten Werten eine Verbindung zu den anderen Rechnern aufzubauen. Der Knopf bleibt eingedrückt, während der Rechner versucht, eine Verbindung herzustellen. Zum Abbrechen dieses Versuchs klicken Sie erneut auf den Knopf, der daraufhin wieder

herausspringt (was auch automatisch passiert, wenn nicht innerhalb von 20 Sekunden eine Verbindung steht). Sobald die Verbindung hergestellt ist, ändert sich der Text auf dem Knopf in „START“.

Klicken Sie auf TRENNEN, um alle Verbindungen zu lösen.

Klicken Sie auf ABBRUCH, um ins Hauptmenü zurückzukehren.

Sobald Sie mit den anderen Rechnern verbunden sind, passiert das Folgende:

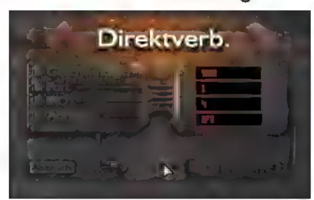
(i) Ihr VERBINDEN-Knopf wird zum START-Knopf, den Sie anklicken sollten, sobald Sie das Spiel beginnen möchten (Nur für den Spieler, der die Kontrolle hat).

(ii) Der TRENNEN-Knopf wird aktiv und anklickbar, was einen Abbruch der momentanen Verbindung bedeuten würde.

(iii) Eine der angeschlossenen Maschinen wird ausgewählt, um den Spielaufbau zu steuern. Auf diesem Rechner erscheint die Nachricht „Sie haben die Kontrolle“, und das Level-Menü bleibt aktiv, damit dieser Spieler das Schlachtfeld aussuchen kann.

Konfiguration Ihrer Verbindung
Wenn Sie irgendwelche Einstellungen für Ihre ändern müssen, klicken Sie auf KONFIGURIEREN. Das ruft einen zu Ihrer Verbindungsart passenden Konfigurationsbildschirm auf.

(b) Der Konfigurationsbildschirm für DIREKT-Verbindungen



Hier können Sie die Einstellungen Ihrer Nullmodemverbindung und des COM-Ports verändern. Sie haben die folgenden Möglichkeiten zur Auswahl:

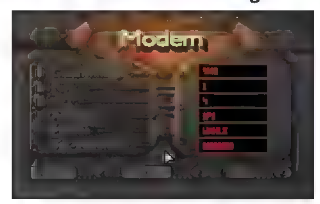
VERBINDUNGSGESCHWINDIGKEIT
Hiermit verändern Sie die Baudrate, mit der die Verbindung Daten überträgt. Hier sollte die höchstmögliche Einstellung gewählt werden (für beide Rechner die gleiche).

PORT NUMMER
Wählen Sie aus, welche COM-Schnittstelle benutzt wird.

IRQ & PORT-ADRESSE
Hiermit verändern Sie die physikalischen Charakteristika der verwendeten seriellen Schnittstelle. Hier stehen üblicherweise die Standardeinstellungen, die nicht ohne Grund verändert werden sollten. Weitere Informationen über die serielle Hardware erhalten Sie beim Computerhändler.

Klicken Sie auf OK, um Ihre Änderungen zu bestätigen, oder ABBRUCH, um ohne Übernahme der Änderungen ins Mehrspieler-Menü zurückzukehren.

(c) Der Konfigurationsbildschirm für MODEM-Verbindungen



Hier können Sie die Einstellungen Ihrer Modemverbindung verändern. Sie haben die folgenden Möglichkeiten zur Auswahl:

VERBINDUNGSGESCHWINDIGKEIT
Hiermit verändern Sie die Baudrate, mit der die Verbindung Daten überträgt. Hier sollte die höchstmögliche Einstellung gewählt werden (für beide Rechner die gleiche).

PORT NUMMER

Wählen Sie aus, welche COM-Schnittstelle benutzt wird.

IRQ & PORT-ADRESSE
Hiermit verändern Sie die physikalischen Charakteristika der verwendeten seriellen Schnittstelle. Hier stehen üblicherweise die Standardeinstellungen, die nicht ohne Grund verändert werden sollten.

MODUS
Stellen Sie hier ein, ob Sie selber ANRUFEN oder einen Anruf BEANTWORTEN wollen.

TELEFONNUMMER
Geben Sie hier die Telefonnummer ein, mit der Ihr Rechner einen anderen Computer anrufen soll.

Klicken Sie auf den SETUP-Knopf, um die Sequenzen Ihres Modems für INITIALISIERUNG, WAHL, AUFLEGEN und VERBINDUNG zu verändern. Hier stehen normalerweise die Standard-Hayes-Kommandos, die meist nicht verändert werden müssen. Weitere Informationen finden Sie im Handbuch Ihres Modems.

Klicken Sie auf OK, um Ihre Änderungen zu bestätigen, oder ABBRUCH, um ohne Übernahme der Änderungen ins Mehrspieler-Menü zurückzukehren.

(d) Die Konfiguration von NETZWERK-Verbindungen



KAMPFGRUPPE
Wählen Sie hiermit aus, welcher Spielrunde Sie beitreten wollen. Z unterstützt bis zu 16 Kampfgruppen, unabhängige Spiele simultan auf einem Netzwerk. Der Wert an dieser Stelle sollte bei allen Rechnern, die zusammenspielen sollen, gleich sein.

NETZWERK-TYP
Zeigt an, welche Art von Netzwerk entdeckt worden ist. Diese Angabe wird automatisch ermittelt und läßt sich nicht verändern.

Klicken Sie auf OK, um Ihre Änderungen zu bestätigen, oder ABBRUCH, um ohne Übernahme der Änderungen ins Mehrspieler-Menü zurückzukehren.

(iii) Änderungen im Mehrspieler-Modus

Grundsätzlich werden die Mehrspieler-Runden genauso gespielt wie die Solopartien, mit nur wenigen Unterschieden:

(i) Es gibt weder Feuerwehrwagen noch Kräne in einer Mehrspieler-Runde. Zerstörte Brücken und Gebäude werden nach ca. 2 Minuten automatisch repariert. Beschädigte oder zerstörte Gebäude werden ebenfalls automatisch repariert, wobei sich die Geschwindigkeit nach der Anzahl an Sektoren richtet, die der jeweilige Spieler kontrolliert.

(ii) Wenn Sie alle Einheiten eines Gegners vernichten, werden alle seine Sektoren wieder neutral und können von jedem der überlebenden Spieler erobert werden. Wenn Sie allerdings einen Gegner ausschalten, indem Sie mit einer eigenen Figur sein Fort besetzen, werden alle seine Einheiten vernichtet, und alle seine Sektoren gehören Ihnen.

(iii) Wenn Sie verlieren und noch mehr als ein Spieler übrig ist, können Sie der Schlacht weiter zuschauen. Sie können herumscrollen, aber das Spiel nicht mehr beeinflussen. Wenn Sie ganz aussteigen wollen, sollten Sie die Verbindung trennen, wie unten beschrieben. Sobald Sie einmal ausgestiegen sind, können Sie nicht mehr in diese Spielrunde zurückkehren.

(iv) Im Mehrspielermodus werden keine Dienstgrade verliehen. Am Ende des Spiels erfahren Sie Ihre Einstufung im Verhältnis zu den anderen Spielern.

(v) Sie können das Spielmenü nicht aufrufen. Keines der üblichen Spielkommandos ist verfügbar. Nur den Befehl zum Verlassen des Spiels können Sie über sein Tastaturkürzel aufrufen (siehe Beschreibung unten).



(vi) Sie können Mitteilungen an einen oder mehrere Gegner schicken. Klicken Sie auf den M-Schalter oder auf den Namen des Spielers in der Befehlsleiste am unteren Bildschirmrand. Tippen Sie einen Mitteilungstext ein und löschen Sie Tippfehler mit der Backspace-Taste. Wählen Sie die Empfänger für Ihre Mitteilung mit den farbigen Knöpfen aus, und senden Sie die fertige Nachricht mit der Return-Taste ab.



Wenn Sie eine Nachricht empfangen, können Sie darauf klicken, um sie zu beantworten, oder auf das Kreuz am rechten Ende der Befehlsleiste, um sie zu löschen. Wenn Sie angefangen haben, eine Nachricht einzutippen, sie dann aber doch nicht abschicken wollen, klicken Sie einfach auf den M-Schalter, um den Mitteilungsmodus zu beenden.

Sie können sich alle früher empfangenen Nachrichten noch einmal ansehen, indem Sie mit den Pfeiltasten nach oben und unten durch die archivierten Mitteilungen blättern.

(iv) Der Level-Aufbau

Die verschiedenen Karten, die im Mehrspielermodus zur Auswahl stehen, unterscheiden sich in Ihrer Größe und Komplexität. Die Wüsten- und Vulkan-Szenarien sind kleiner und weisen weniger Sektoren, Gebäude und Einheiten auf. Sie wurden für den Einsteiger entworfen oder für eine kurze Schlacht zwischendurch. Die größeren Karten – in der Arktis, im Dschungel und in der Stadt – bieten komplexere Schlachtfelder mit der ganzen Palette an Gebäuden und Material. Sie sind für erfahrenere Spieler gedacht, die sich in eine längere Schlacht vertiefen wollen.

(v) Spielsteuerung

(a) Pause

Drücken Sie die Taste „P“, um eine Spielpause einzulegen bzw. um diese Pause wieder zu beenden. Die Nachricht „Pause“ teilt Ihnen außerdem mit, welcher Spieler das Programm angehalten hat. Nur dieser Spieler kann die Pause auch wieder beenden.

(b) Aufgeben

Drücken Sie die Tastenkombination CRTL-R, um zu kapitulieren. Wenn Sie das Spiel aufgeben, zerstören sich alle Ihre Einheiten selbst, Ihre Sektoren werden wieder neutral.

Sie bleiben im Spiel als Beobachter. Wenn Sie das Spiel verlassen wollen, drücken Sie TRENNEN.

Bevor Sie kapitulieren, erscheint eine Sicherheitsabfrage, ob Sie das auch wirklich wollen. Klicken Sie auf OK zum Bestätigen oder auf ABBRUCH, um zum Spiel zurückzukehren.

(c) Trennen

Mit der Tastenkombination CTRL-D trennen Sie Ihre Verbindung.

Sie verlassen dann automatisch das Spiel. Wenn Sie noch aus dem Spiel heraus die Verbindung trennen, zerstören sich alle Ihre Einheiten selbst, Ihr Fort geht in die Luft und Ihre Sektoren werden wieder neutral.

Bevor Sie die Verbindung trennen, erscheint eine Sicherheitsabfrage, ob Sie das auch wirklich wollen. Klicken Sie auf OK zum Bestätigen oder auf ABBRUCH, um zum Spiel zurückzukehren.

(d) Ende

Drücken Sie die Tastenkombination CTRL-Q, um das Spiel zu beenden.

Wenn Sie das Spiel beenden, verlassen ALLE Spieler das Schlachtfeld und kehren zum Mehrspieler-Menü zurück, bereit für eine neue Runde.

Bevor Sie das Spiel beenden, erscheint eine Sicherheitsabfrage, ob Sie das auch wirklich wollen. Klicken Sie auf OK zum Bestätigen oder auf ABBRUCH, um zum Spiel zurückzukehren.

(e) Auflegen

Drücken Sie die Tastenkombination CTRL-H, um aufzulegen.

Wenn Sie auflegen, verlassen ALLE Spieler das Schlachtfeld und kehren zum Hauptmenü zurück, alle Verbindungen werden getrennt. Diese Option sollten Sie nur auswählen, wenn etwas schiefgegangen ist und alle Spieler das Programm verlassen müssen.

Bevor Sie auflegen, erscheint eine Sicherheitsabfrage, ob Sie das auch wirklich wollen. Klicken Sie auf OK zum Bestätigen oder auf ABBRUCH, um zum Spiel zurückzukehren.

4. Technische Hilfe und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Kein Problem – unsere Hotline-Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter. Tips und Tricks sowie alle weiteren Informationen zu unseren Produkten erhalten Sie ebenfalls zu den angegebenen Zeiten unter folgender Telefonnummer:

Dienstags, mittwochs und donnerstags zwischen 15.00 und 18.00 Uhr, Tel. 040-278 55 306
Sie können uns auch gerne schreiben:

Warner Interactive Entertainment
Germany GmbH
Kundenservice
Lachnerstraße 2
22083 Hamburg

Gewährleistungsinformation von WI

Garantie

Warner Interactive garantiert dem Käufer dieses Softwareproduktes, daß die Datenträger, auf denen die Softwareprogramme gespeichert sind, bei normaler Verwendung über einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem ursprünglichen Kaufdatum (Garantiezeitraum) in bezug auf das Material und die Verarbeitung fehlerfrei sind. Während des Garantiezeitraumes werden defekte Datenträger kostenlos ersetzt, wenn das vollständige Produkt an den Händler, bei dem es ursprünglich gekauft wurde, mit Nachweis des Kaufdatums zurückgegeben wird.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu den gesetzlichen Verbraucherschutzbestimmungen.

Die Garantie gilt nicht für die Softwareprogramme als solche. Sie gilt ebenfalls nicht für Datenträger, die fehlerhaft verwendet, verfälscht oder beschädigt wurden oder übermäßigem Verschleiß ausgesetzt waren.

5. DAS TEAM

Die Bitmap Brothers

Spieldesign	Eric Matthews
Zusätzliches Spieldesign	Steve Tall Simon Knight Martin F. Godber
Programmcode	Steve Tall Bruce Nesbit Mike Montgomery
Zusätzlicher Programmcode	John Phillips Steve Cargill
Grafik	Mark Coleman Chris Thomas Terry Cattrell
Zusätzliche Grafik	Dan Malone Doug Walker
Soundeffekte	Chris Maule
Musik	Chris Maule Dave Punshon Richard Wells Joe de Man
Storyboard-Design	Will Jeffrey Jake West
Sprecher	Dieter Brandecker Rolf D. Busch Henrick Helge Leonhard Mader Rolf Schult Brigitte Strobel

Renegade (Warner Interactive International)

Produzent	Laurence Scotford Graeme Boxall
Manager der Qualitätssicherung	Rob Smith
Spieletester & Qualitatssicherung	LEITENDE TESTER Justin 'OZ' Halliday Chris Tudor Smith Ben Walker 'Techno' Tim Mawson TESTER Nick Bridger David Nottingham David Wilkin DEUTSCHE TESTER Katrin Brock Bernd Schymanski